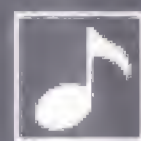


Disc station

MSX2 / 2+



VRAM128K



#22

■日本物産

花のももこ組(遊べるバージョン)

■アリスソフト

DPS・SG(遊べるバージョン)

■もものきはうす

ピーチアップ8号(遊べるバージョン)

■徳間書店インターメディア

MSX-FAN

■アスキー

MSXマガジン

■ハミングバードソフト

ハミングバードソフトニュース

■日本テレネット(株)

ザ・リンクス/コンパイルコーナー

■コンパイル

BGV「バレンタイン ゴーゴー」

投稿プログラム

オンライン小説「エスパー戦記〜ラビリンスからの脱出〜前編」

あ〜とぎやらりい

マンスリーフォーチュン

お便りコーナー 編集後記

■オリジナル シングルC.D.

魔導物語

①テーマ・イン・ロック・アラウンド・ザ・ワールド・リミックス

②魔導物語音頭

③トライ・アウト ユー・ロビートバージョン

④プロフェティック・ドリーム



CAUTION

使用上の注意

このたびは、ディスクステーションをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくため、この取扱説明書をよくお読みください。



Software Technology & Communication


このソフトウェア及び取扱い説明書等は当社に無断で複製・複写またレンタル業など、それに類似する行為に使用することは、法律で禁止されています。



No Copy

このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウェアの保護印を模倣



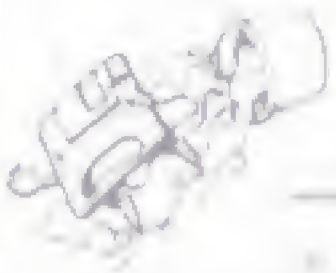
太陽

太陽の光が直接当たると高温になり、大切なデータが消失する恐れがあります。




解体

本製品の内部構造は、精密な部品で構成されています。




液体

液体が内部に入ると、故障の原因となります。



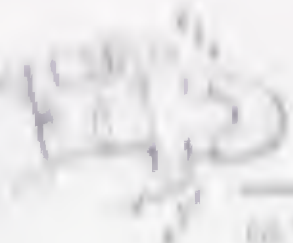
接触

金属部品と金属部品が接触すると、故障の原因となります。



打撃

強い衝撃を受けると、故障の原因となります。



磁界

磁気のあるものは、近づけないでください。

C O N T E N T S

CAUTION	2
CONTENTS	3

日本物産	
「花のももこ組」.....	4

アリスソフト	
「DPS・SG」.....	8

もものきはうす	
「ピーチアップ8号」.....	9

徳間書店インターメディア	
「MSX-FAN」.....	12

アスキー	
「MSXマガジン」.....	12

ハミングバードソフト	
「ハミングバードソフトニュース」...	13

日本テレネット㈱	
「サ・リンクス コンハイルコーナー」.....	14

コンハイル	
「B G V「バレンタイン コーゴ」」.....	15

「お嬢プログラム」「あ〜ときどきいい」「マンスリーフォーチュン」	
「オンライン小説「エスパー戦記」」「お便りコーナー」.....	16

「オリジナル シングルC.D.」.....	17
-----------------------	----

営業のわしゃわしゃにつき3	23
---------------------	----

もちもちP U N P U N.....	23
----------------------	----

ラベルシール用イラスト募集.....	29
--------------------	----

広告.....	29
---------	----

広告.....	31
---------	----

〈D.S.S.S.〉〈D.S. 通信派〉.....	31
---------------------------	----



●ディスクステーションの起動方法
初めにパソコン本体とディスプレイの電源スイッチを「ON」にします。

ディスプレイにMSXのマークが表示されたら、ディスクドライブの「A」にディスクステーションのディスクをセットし、リセットボタンを押すとタイトル画面が立ち上がるので、完全に立ち上がった後スペースキーを押して下さい。コンテンツが表示されます。カーソルキーで任意の項目を選び、スペースキーで決定してください。ソフトによっては、プレイ終了後にコンテンツに戻らないものもありますので、その場合はリセットキーを押して立ち上げ直してください。

「松下電器パナソニックA1F」をお使いの方はリセットしてDE1キーを押す続けると便利です。

●FM音源について
MSX2をお使いの方は「松下電器製FMパナ・アミューズメントカートリッジ」をスロットにさし込むと、FM音源による素晴らしいBGMをお楽しみいただけます。

●漢字ROMについて
一部ソフトで、漢字ROMがセットされていないと文字がきれいに表示されない場合がありますが、あらかじめご了承ください。

●“DS”は、面白い内容と価格で皆様にご愛顧頂いておりますが、万一、不足品や不具合がありました場合にはお手数ですが下記までご連絡ください。

また、ディスクを誤って壊した場合にも、“DS”のディスクと修理代785円（送料、税込み）を現金書留か郵便小為替で、下記までお送りください。故障による破損の場合を除き償還致します。

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号

株式会社コンパイル

「DSが壊れちゃったのさ！」係

花のももこ組

知る人ぞ知るといった感じの麻雀ゲームの大御所、日本物産さんから「花のももこ組」遊べるバージョンをいただきました。

「なきのりゅう」みたいにひとりで雀荘に行き、背中にきれいな絵をしょった人達と命をはった勝負をする勇気のない人や、ゲーセンで、ヤンキーの兄ちゃんに取り囲まれながらプレイするのがちょっと苦手という人には、おすすめの一本です。

ゲーム内容

関東の麻雀をすべて我が手中に治めようとしている全国裏麻雀組織。

あなたはこの組織に立ち向かい、次々に送り込まれてくる刺客を麻雀で倒し、彼等の野望を打ち砕かなければならない。

ゲームのルール

- ①流局時に、相手が「ノーテン」でプレイヤーが「テンパイ」の場合、+1500点。
相手が「テンパイ」でプレイヤーが「ノーテン」の場合は-1500点となる。
- ②フリテン（自分の捨牌に、あかり牌があった場合）ではロンであがることはできません。



- ③ウラドラ、カンドラ、カンウラは、すべてあります。
- ④ニハンしばりは、ありません。
- ⑤ダブル役満は、ありません。
(役の大きさは役満が最高です)
- ⑥対戦相手は画面に表示された女の子のみです。
- ⑦持ち点は1500点でスタートします。
- ⑧ももこ組は、対コンピュータと人麻雀なので、実際の麻雀とは異なる部分があります。
- ⑨プレイヤーが負けると持ち点がへり、0点以下になるとゲームオーバーとなります。
- ⑩尚、今回はコンティニューはありません。



花の

操作方法

ディスクIをディスクドライブにセットし、DSのタイトル画面が立ち上がったたらスペースキーを押します。

メニュー画面が立ち上がったたら、カーソルキーで「花のももこ組」を選び、スペースキーで決定して下さい。

- ①タイトル画面が立ち上がったたら、もう一度スペースキーを押します。
- ②マップ画面が表示されますが、このDS版では、選択はできませんので、そのままスペースキーを押して下さい。
- ③仲間の選択画面が立ち上がったたらカーソルキーで任意の仲間を選び、スペースキーで決定して下さい。決定すると、ゲームはプレイ状態になります。

使用するキー

	キーボード	ジョイスティック
各パワーの使用	F1キー	(キーボードのみ)
ツモ・捨牌	スペースキー	「A」ボタン
ロン・ツモ和了	リターンキー	「B」ボタン
牌の選択	カーソルキー	十字キー



■カーソルキーの対応は以下の通りです。

<牌をツモっていない時>

左=チー
右=ポン
下=ミンカン

<牌を捨てる前>

左右=カーソルの移動
上=リーチ
下=アンカン

※ジョイパットのA・Bはメーカーによって逆の場合があります。



どの仲間と共に戦いますか?
左右キーで選択し、スペースキーで決定してね!

3人の仲間

あなたには、3人の頼もしい助っ人が用意されています。

プレイに際し、初めに3人の中より一人だけを選ぶことができます。

■宝全 犬江 通称=犬

力1、「気迫パワー」

ツモ牌の時にプレイヤーに有利な牌をツモることができます。

(リーチ一発も可能です)

使用方法

ツモ牌をする前にF1キーを押して、0~5までの動いている数字をスペースキーで止めて下さい。

(「0」はハズレ、「5」に近いほど良い牌をツモる確率が高くなりますが、5に止まっても良い牌が100%ツモれるとは限りません)

また、イーピンをツモると使用回数が増えます。

力2、「気迫スロット」

スロットに出た役や牌が、自摸牌となります。

使用方法

気迫パワーを5回集めると、PLAY開始前に気迫スロットができます。

スペースキーで止めて下さい。

止まった内容のツミコミが行われます。

■国灯さる美 通称=サル

力1、「ツミコミ」

マンズの自摸牌により、万パワーをためることによって各種ツミコミ技を使う事ができます。

使用方法

ツミコミ技はプレー前の選択画面でカーソルにて選択して下さい。

力2、「万パワー」

イーマンをツモるとダブル・ツモが3回できます。

さらに、万パワーが10Pも加算されます。

使用方法

イーマンをツモることにより自動的に行われます。

■清緑きじ子 通称=キジ

力1、「通しサイン」

刺客がリーチをかけた時の当り牌の種類(マンズ・ピンズなど)を教えてくれます。

力2、「通しパワー」

捨牌時にこのパワーを使用すると、もしその牌が相手のあがり牌でも、強引に通すことができます。

使用方法

イーソウをツモると使用回数が増えます。

使用は、捨牌する前にF1キーを押して下さい。



▶▶ニチブツさんから感動のプレゼント◀◀

DSもプレゼントコーナー花盛りですね～。

嬉しさ余って下半身100倍（下品なおいら）。

しかも今回は数が多いので今まで懸賞になんか当たったことないよ～、
という人にも当たる可能性はある。あるかもしれない。たぶんあるんじゃないかな？・・・ま、ちょっと覚悟はしておけ（カビ臭い）。

感謝して応募するように！ プレゼントしてくれるのは下の写真の通りだ！

プレゼントはこれだー!!

■ 制 覇（せいば）パッケージソフト 3名様

■ キャラクターグッズ

（定規・ノート・カードケース下敷き）.....20名様



応募方法はもうみんな知ってるよね！

そう！ 官製ハガキの裏にキミの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、
決め技と、欲しいプレゼントの名前をできるだけ読みやすい字ではっきりと
書いて、下の宛先まで送るんだ。みんな！ 間違えるなヨ!!

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交 210号

株式会社 コンパイル「ニチブツさん、愛って美しいですね」係

DPS・SG



操作方法

ディスクIをディスクドライブにセットし、タイトル画面を立ち上げます。スペースキーを押すとメニュー画面が立ち上がるので、カーソルキーでメニューから「DPS・SG」を選び、スペースキーを押してください。

「DPS・SG」のタイトル画面が立ち上がったら、もう一度スペースキーを押すとゲームスタートです。

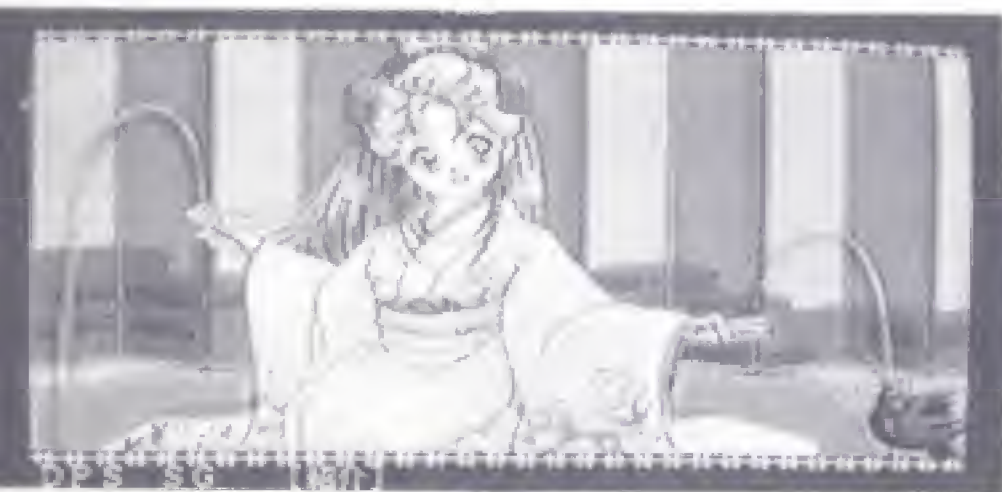
コマンドの選択はジョイスティックの上下か、キーボードの数字キー「2」と「8」でおこないます。

コマンドの決定はジョイスティックの「A」ボタンかキーボードのリターンキー、スペースキーで行ってください。

(このDS版ゲームには、セーブ機能はありません)

インターレスモードを使用しているので、画面が少しチラつきますが、バグではありません。

アリスソフトの「DPS・SG」は、現在、各有名パソコンショップ等で発売しています。



うひょひょひょひょ！

あんたも好きね～。

というわけで、DPS・SGの遊べるバージョン。

インターレスモードによる、バッチグーなビジュアルが、キミの理性を悩殺。さあ！ ショップへ走れ！

今回のDPS・SGは、3つのカートリッジの中のひとつ、「家庭教師はステキなお仕事」舞子バージョンの半分だけが入っています。

ピーチアップ8

なんてえーこった！ のピーチアップです。

創刊以来1周年やっとかさDSにも掲載できてバンッザイと思ってたのに突然の休刊。わたしや悲しくて悲しくて。しかしまっ、もものきはうすさんがこれでなくなるってわけじゃないし。オリジナルに力を入れて行こうってのは良いことなの

ので、やっぱり我々はエールを送らせていただきます。

フッ レイヤー！………

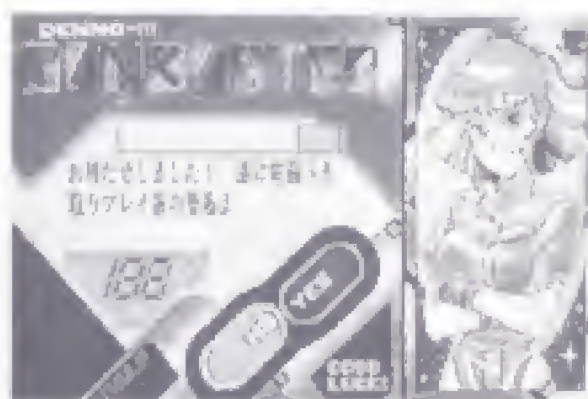
フッ レイヤー！………

もっ もっ のっ きい！

フレッ！フレッ！もものきっ！

フレッ！フレッ！もものきっ！

ウォー！！



今回プレイできるのは、#21でも写真バンバンで紹介した「ミラーメイズ」のパズル面だけバージョンだ。

その他には、アウターリミッツの番外編第2弾「ライアットポリス採用試験」というカードバトルゲームと、参入が、ガイナックスの「電腦学園 トップをねえ！」の後取りが掲載されている。

編集後記では、「DONKEY」先生のデザインによる美しくもかわいいグラフィックも登場と、内容の濃いものになっている。

操作方法

ディスク1をディスクドライブにセットし、DSのタイトルが立ち上がったら、スペースキーを押して下さい。

メニュー画面が立ち上がったら、「ビーチアップ8」をカーソルキーを操作して選び、もう一度スペースキーを押します。

「ミラーメイズ」のタイトルが立ち上がったら、またスペースキーを押して下さい。

ゲームが始まります。

プレイヤーは主人公をカーソルキー、ジョイスティックなどで操作し、ステージに表示された鏡をすべて表向きにしなければなりません。

主人公は、スペースキーを押すことによって、ジャンプすることができます。

ただしステージには、モンスターや壁などの障害があるので、それらを考慮にいれてうまく立ち回らなければ、ゲームをクリアすることはできません。

ステージには、モンスターや壁の他に、プレイヤーの行動を有利にしてくれるアイテムもあります。

それらをうまく使ってゲーム展開を有利に迅速に進めて行きましょう。

アイテムはスペースキーを押すことによって使用することができます。

(薬と時計は上を通過するだけで機能します)

アイテム

■爆弾

近くにいる敵を1匹から複数、倒すことができます。

■杖

地面をおこして自分の近くの鏡を1枚から複数、表向きにします。

■ナイフ

上下か左右に一直線に投げることがができます。直線上にいる敵は何匹でも倒すことができます。

■時計

このアイテムは通過するだけでモンスターの動きを一定時間停止させることができます。

■薬

このアイテムも通過するだけで機能します。

ステージに出ているすべての敵を倒すことができます。

モンスター

■ドラキュラ

主人公の動きにシンクロして動きます。主人公の動かし方次第で、難しくも簡単にもなります。時々、ナイフを投げてくるので要注意です。

■ゴースト

緑色のスライムのような奴がゴーストです。

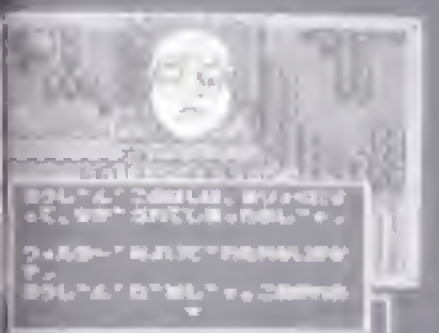
主人公に向かって真っ直ぐに飛んできます。壁は通り抜けてしまいます。

■サイクロプス

おいらはフランケンかと思ったのだけどサイクロプスだそうです。

ジャンプして表向きになった鏡を裏返しにしてしまいます。

製品では、1ステージクリアごとにサービス画面を見ることができます。



追記

「もものきはうす」では、「ピーチアップ」の休刊にさいし3月28日火曜日にピーチアップ総集編を発売するということです。

これまでに「ピーチ」に掲載したゲームの中から人気の高かったものを“南野琴”先生や“恋緒みなと”先生などの有名マンガ家さんにもキャラクターデザインを協力してもらったりして今まで以上に超ドHなゲームに仕上げているそうです。

定価は税別の6,800円を予定しているとのことでした。

MSX・FAN

(株)徳間書店

インターメディア

さて、これが発売される頃、中東やソビエトはいったいどうなっているのでしょうか？

平和ボケ日本はその時どんな対応を取っているのか？

う〜ん……。

悩んでいても、一市民でしかないおいらにはなんもできるわけではな

いので、MSX-FANでも見て楽しんでしまおう。

オイルショックも何のその（そんなわけではないけど）のMSX-FANコーナーは、MSX-FAN 3月号を見て遊ぶともっと楽しくなるのであった。

MSX

m a g a z i n e

(株)アスキー

地球の皮膚ともいうべきオゾン層はこれから先、はたして我々をいつまで守ってくれるのだろうか？

我々にもそのためにできることがある。油を燃やさない、炭を燃やさない、エアコン使わない、フロンガス使わない、洗剤流さない、ゴミを出さない、車に乗らない。

つまり、原始生活をするのだ。

みんな頑張れ、おいらは嫌だけど、できる人は頑張ってやりましょう。

できない人はしかたがないので、MSXマガジンコーナーでフィーバーしちゃおう！

MSXマガジンコーナーはMSXマガジンの3月号を見ながら遊ぶのが、ベターである。

THE LINKS

嗚呼、栄光のリンクスネットDSコーナー始動!

各種ユーザー参加型コーナー目白押しのDSかなかな。とうとうリンクスネットまで乗っ取って、自らの仕事を増やすや。これいかばかりも見まこうことなき究極の残業地獄なりけり。(なんてね)

さて、年末も押し迫り、というのは冗談で、もうすぐ楽しい「バレンタイン」今年も、いくつチョコがもらえるのか楽しみ楽しみ。去年は、もう抱え切れないほどのチョコの山に……。

むなしいので本題にはいろう。

リンクス版DSネットは、日本テネット株式さんの「しゃむねこきょうへいさん」とコンパイルの営業「わしゃ営業の田中じゃ!」氏の策謀によって始まった、新種のユーザー参加型コーナーであるのよ。

毎日毎日ネットに入ってくるユーザーの声をDS誌上をかりて発表してしまおうというのがこのコーナーのやりかたである。

趣旨は、ユーザーの生の声を知ることによって、より良いソフト作りを目指し、かつ、ユーザー間のコミュニティをより一層深めることにより、お互いを刺激しあい、我々人類が目指すべきよりよき21世紀を築く指針となるための場をここに設けようというものである。(ほんまかいな?)



★神奈川県/中山晋★

■ B G V ■ バレンタイン ゴーゴ

2月のBGVということでバレンタインをテーマに選んで見ました。「どこがBGVなんだよ!」という意見もありましょうが、そういう人にはDS#3号のちゃんとしたバレンタインBGVを見ていただくとして、そうでない人は楽しんで下さい。

バレンタインゴーゴ始めるぞ

メニュー画面で、“バレンタインゴーゴ”を選択決定します。

タイトル画面が出たら、

あそんでゴーゴ!モード

みるんだゴーゴ!モード

あそびかたせつめい

のどれかを選択して、スペースキーを押して下さい。

みるんだゴーゴ!モードの楽しみ方

見て楽しんで下さい。

あそんでゴーゴ!モードの楽しみ方

女の子を操作して、時間内に男の子の所へチョコレートを持っていくのが目的です。

女の子はカーソルの左右で移動。

スペースキーでジャンプ。

障害物に当たらないように気をつけてゴーゴ!

あそびかたせつめい

実は、このマニュアルの文章を書いている現在、このBGVは完成していないのであります。ああ。

そこで、ルールなどが変更・追加している可能性もあります。

“あそびかたせつめい”を選択すれば、決定版のルール説明がなされますので、見てください。

もぐらさんの紹介

もぐらさんに邪魔されないようにがんばれ!

- ほほもぐら…土の中から顔を出したり引っ込めたりします。
- ほっぴんもぐら…びょんびょんするのが好きです。
- とひもぐら…飛ぶことができます。
- 寝もぐら…寝るのが好きです。
- はねもぐら…飛ぶことができます。
- ふんもぐら…飛べる上に、ふんを落とします。
- しろながすもぐら…でかいです。

アイテムの紹介

アイテムを駆ってがんばれ!

- 時計…時間が少しの間、止まります。
- ハートマーク…一定時間、無敵。
- くつ…一定時間、ジャンプ距離アップ。

スタッフ

企画……………猫庭玉米光

プログラム……………K EMSX

グラフィック……………けみ

サウンド……………K. たけうち



投稿プログラム

[illegible]

すっげーレベルの高い投稿なんかもあったりして、うちのスタッフたじたじ。

あーとぎゃらりい

ドットイラスト以外のカラーイラストも掲載できるようになった「あーとぎゃらりい」では、みんなながらドットイラスト&カラーイラストを常時募集しています。あなたの光る感性をぶっつけろ！

参考文献

■サイズ=64×64 (以下)

■スクリーン=5pp7

■使用ツール＝グラフザウルス DQクラブ DSについでGET3等
(GET3の使用法は「あーとぎゃらりい」コーナーで説明してるよ)

「あーとぎゃらりい」の 宛 元 は

〒732 広島市南区大須賀町シャンボール広交210号

株式会社コンバイル「あーとぎゃらりい美術館」係

マンスリーフォーチュン

[illegible]

営業「わしゃ営業の田中じゃ！」氏の奥さんがいよいよ広島にきます。うまく写真を手にいれることができたならこのページで恒秘に発表したいと思うので楽しみに。

…次の日、広報の死体が日本海に浮いていたことは言うまでもない。

オンライン小説「エスパー戦記」～ラビリンスからの脱出～

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

えー。先号では非常にひんしゅくな小説を掲載してしまいごめんね。

正直ネタにこまっています。だれか、ネタをふっておくれ。

というわけで、小説のネタを募集します。

宛先は、コンパイル本社まで「世話の焼ける広報」係 まで。

よろしく。

お便りコーナー

[illegible]

うかつな事を書くと、「緊縛の良」みたいに信じられないことが起こってしまう、不思議なコーナーでは、みんなのアンケートを手ぐすね引いて待ってるぞと。

ディスクステーション

オリジナルCD.



1. 魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX
2. 魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX
3. 魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version
4. 魔導物語 PROPHETIC DREAM

EXECUTIVE PRODUCER BY M O O N I I T A N I (COMPILE)

ALL TRACKS PRODUCED, PROGRAMMED, MIDI-ARRANGED,

MIX DOWN WORKS MASTERING ENGINEER AND KEYBOARDPLAY BY

K H O R K I "The master-mix" T A N A K A (COMPILE)

ALL SONGS WRITTEN BY M A T S (COMPILE)

EXCEPT VOCAL ON TRACK 2 プリティコンパイル & 魔導ボーイズ (COMPILE)

ADDITIONAL RHYTHMTRACK Music of Life Productions/England

DIGITALRECORDING BY MITSUBISHI/LMS

RECORDING STUDIO BY L M S - I (DEMOATTACK90/10~MASTERED90/12)

SPECIAL THANKS ON COMPILE SOUND DIVISION LMS RECORDS & STUDIOS

STOP AND GO PUBLISHERS/GERMANY

-AND MANY MORE

©1991 COMPILE CORPORATION

ライナーノーツ

〈わしゃ営業の田中じゃ！〉

これで、ディスクステーションのCDは2枚目になります。

どちらもプロデュースとアレンジを担当した「わしゃ営業の田中じゃ！」です。

日頃は、営業をやっていますが、今回は本来のミュージシャン（いい響きだなあ）に戻って解説します。と、いうより、音楽業界を敵に回しているような気もしないでもないが。

index 1 魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX 4.25

「魔導物語 1-2-3」の1からのテイク。

サブタイトルが長い！実は「徳間ジャパン」から発売された「CDテクノポリス」収録のユーロビート・ヴァージョンとは、全く違うアレンジになってまして、そのヴァージョンは、“MATSさん”のメロディ部分を全部カット、エフェクトも乾いた感じです。今回の、このCDのコンセプトは「元曲に忠実なアレンジ」曲データも、新しく起こして貰っての再々アレンジです。

では、何故タイトルが「Theme in The Rock Around Remix」なのか？を説明。

これは企画が上がったとき「徹底的にやる!!」と、いろいろ企んで、知り合いのミュージシャンに協力を要請。アディティショナル・リズムパートをイギリス、ギターパートを東京。リズムサンプリングをドイツ（旧西）など、各地からマスターテープ、データを送ってもらい使用しているので、上記のようなタイトルになりました。これぞまさに、

「気合いの入ったアレンジ」

ちなみにギターパートは、最近有名になった「某バンド」の人がやっています。諸関係でスペシャルサンクスにも紹介できませんが、そう！あれです、あれ。

また、リズムパートも業界では一流の人たちがこのCDのために友達パワー全開してもらいました。ともかく全世界をまたにかけたヴァージョンなんで、ワクワクを楽しんで下さい。

index 2 魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX 3.30

「魔導物語音頭」これは、カセット「魔導物語 音楽館」に5曲もアレンジ違いが入っていますが、それを収録しただけでは面白くないので、「プリティコンパイル&魔導ボーイズ」(米光さんや、米樹さんなど…)の歌唱トラックを全パート使って、クラヴ（昔はディスコとか言ってましたが）アレンジしたものです…。

音頭をクラヴミックスというのも強引ですが、元々の曲が130位のテンポの音頭、それに比べこの曲のテンポは142BPMという。

で、これイギリスの「ソウルIIソウル」っぽくグランドビートでレアグルーブしてます（笑）。

index 3 魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version 3.58

懐かしのハイエナジー（死語）アレンジ。ハンズクラップとカウベルのリズムキープ、あの80年代に街中に響いていた様を思い出して、哀愁のメロディラインを一際目立たせ…。ってんで、ユーロビートが衰退した原因を探りました。

やはりイタリアの「M.×マリーナ&G.×リバレンテ」というプロデューサーが、「B級ユーロビート粗製乱造」した事が原因だと思う訳です。

彼等の曲が好きな人には申し訳ないけど、“ストック・エイトケン・ウオータ



ーマン”（ビウイック）の「愛が止まらない」や「TOY BOY」等を作った方々。“TMネットワーク”の「ゲットワイルド'89リミックス」は、彼等のチーム）のアレンジをその「M.メアリーナ&G.メリバレンテ」が忠実にメメった（？）曲を。酷い時には1カ月に20曲も発売（する某レコード会社も会社だ）しては…、彼等のある曲のパターンを忠実にメメって大ヒットした“某グループ”の「メッド・メ・ユニメーション」で曲も出ましたが・・・（アレフの「フライ・トゥ・ミー」そっくりなの…）

「M.メアリーナ&G.メリバレンテ」！てめ等らの挑戦は受けてやる！

そうはいうものの、今でも、ユーロ好きだからねえ。未だに「キヴ・ミー・アップ」も良く聞くし…。うううう。（メが多いなあ～）

index4 魔導物語 PROPHEPIC DREAM

3.50

ラストを飾るナンバーは、“MAT Sさん”お剪めの曲。

魔導物語サウンドテストではタイトルが違ってますが、気にしないで。

全体的にシンセプラス系の音でまとめてますが、このCDの最後を飾るのには相応しいと思って「総決算大処分市もってけドロボーミックス（笑）」です。

これ1曲で色々な曲のパターンを全部使ってます。

ユーロ、ハウス、ロック、テクノ…

最初のヴァージョンは、本当にタテノリのロックにしようと思ってたんですが、くちけました。わはは。

で、この曲が、一番アレンジしずらかったです。

Appendex

最後に、このCDを聞いてくれた方で、クラシックが好きな人には、大変申し訳ありません。しっかりカセットの「魔導物語音楽館」には、クラシックアレンジした曲も入ってますので、そっちを買って頂くと宜しいかと。

とか営業してますね。

嫌ですね。

癖なんです。

すみません。

また、前回CDを作った時にも、いろいろな御意見を下ださった方々。

有難うございました。アレンジ版だけでなく、オリジナルも収録してくれ。

という意見もありました。以降、何らかの形でCDをおまけにする機会があれば、やれたらいいなあ。

と思っています。

じゃない。いろいろやりたいのです。これからもDSを応援して下さいね。

とりあえず、この辺で。

91.2『わしや営業の田中じゃ』

以上がアレンジャー「わしや営業の田中じゃ！」氏の“ライナー”です。
理解できた人が何人いるか？

「元歌手」ならではというかなんというか、社長も彼の事は「歩くデータバンク」と言うほど物知りで、隣のミケが何匹子供を生んだかなんてことから、駅前の売店のカンバン娘の太もものホクロの位置まで知っているという（深く考えないように）物知りぶり。

次の日、広報の死体が日本海に浮かんでいたことは言うまでもない。

・・・といつまでも死んではいけないので、次のMATSさんのライナーは、とってもわかりやすいので、肩を楽～にして読んで下さい。

ライナーノーツ

<MATS>

今、思い起こすと魔導の作曲の時ってすご～くたいへんだったんです。PCエンジンのRPGの効果音とゲームボーイのバズルゲームの作曲をしているときに入ってきた企画で米光さんから言われた時には顔から汗が落ちる音が余韻となってそこらじゅうから聞こえてくるようでした。

ビトーーーーン・・・・・・・・。

しかもサンプリングを大胆に導入したため「容量を最小限に抑えてくれ」というプログラマーのお言葉。

曲がそろった時には予定の2倍の大きさになってしまい頭がブシュ～になって溶けていって・・・・・・・・。

なくなけずったドラムパート、オブリガート、音色・・・・・・・・。
いつかいつかきつと思いを晴らしてあげるネ。

ゲーム音楽は、数々の制約の中でどれだけのことができるか、という所におもしろさがあると思います。

だからひどいハードになればなるほど私は燃えてしまいます。でも最近 燃え尽きそうだから、誰か私をはげまして～～～!!

index 1 魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX 4.25

魔導幼稚園の卒業試験を受けようとする主人公が、不安と希望を胸にまきに今、塔に入っていこうとする姿をイメージして作りました。

わかりやすいメロディーとちょっと変った和音を使っています。

index 2 魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX ix 3.30

私の原曲は何処へ行ってしまったの・・・? と言いたくなるようなアレンジャー田中氏の一人舞台です。でも、けっこう気に入ってます。

index 3 魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version 3.58

この曲は前半部分が長く、なかなかサビまでたどりつきません。
おそらくゲーム中に聞くことはなかったと思うんで、最後まで聞いてやって下さい。

index 4 魔導物語 PROPHETIC DREAM 3.50

伝統的なコンパイルサウンドを目指して創ったため、ちょこっとシューティン

グっぽいかな? と思ったんですけど、アレンジバージョンを聞くと、もっとそれっぽかったりして・・・

以上がサウンド課の“サウンドの魔術師MATS”氏のライナーです。短く簡素な文章の中にも、ズッシリとした、重さと威厳を感じさせるとてもありがたい文章を御眺拝できる幸せを感じずにはられません。

と言うとかなりオーバーだけど、河に例えるなら緩やかに流れる黄河のごときお人柄の(またオーバーになってる)MATS氏と、天気で例えるなら嵐か竜巻のような田中氏の、まったく異なるタイプの2人が 相まみえて造り上げたこのCDはまさに大自然の申し子が造り上げた地球の歌と言っても過言ではないでしょう(過言)。

CD (品番・CPCD-0002)

マスター実測時間

①魔導物語

THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX

4.25

②魔導物語音頭

SOUL 2 CLUB-MIX VOCAL

3.30 (プリティコンハイル&魔導ボーイス)

③魔導物語

TRY OUT Eurobeat-Version

3.58

④魔導物語

PROPHETIC DREAM

3.50 (ダンジョン2より)

なお、このCDはMDRシステム(Multi Dimensional Recording)で録音されています。

この方式は、ステレオ信号にデジタル演算により決定したMDR信号エンコードしたものです。

専用のサラウンドアダプター等、デコーダーを必要とせず立体ステレオ定位を形成し、リスニングポジションを変えてもステレオ音像を再現できることが特徴です。

L、Rのステレオ出力、またはモノラルでも十分威力を発揮して、従来の疑似立体ステレオとは違う、本物の立体音像をお楽しみいただけます。

このMDRは本CDの独占使用権に基づき使用されております。



「わしゃわしゃにつき3」イベント付き

営業課・わしゃ営業の田中じゃ！

CHAPTER 3・おまけ大王

このところ、本当に営業をやってるだろうか？と多くの質問が周合わせられる。

結局からいうと「やってるはず」なんですが、しかし、今回のシングルCDやランダーのビデオ、魔導物語のサントラ…なんていうのはいろいろをほとんど、一人でやってるわけだし、大抵営業しながらやってるわけで、ちょっと古い引用でいけば「なから族」な仕事をしているように見えるらしい。

Mマガの営業さんは「こんな時間には電話して営業中の会社なんてありゃしませんよ。」と夜中の3時頃はその日の仕事を片付けてるんだから、いるんだな。田中は（笑）

だから、こんなおまけが炸って貰いたいなど希望は、田中に直接送ってもらおうとかなう事が多いと思われんだが、どうなんでしょう。これ

からはおまけ大王と呼んでね。

「呼ばんでよい 呼ばんでよい。」

しかし、このような駄文コーナーにも投書が来てるという。DS20号掲載の「ペータ」はブラジルでは標準機になってるそうです。確かに、

サンテ・エゴにソニーの工場あるという事は、知ってます。がんはれペータ、何度もいうか、ビデオはペータだろう。

では、ここでもっともしたイベントを開きます。「MSXと私」というタイトルの作文を募集します。原稿用紙5枚以上で、住所、氏名、年齢、使ってる機種を明記して、株式会社コンパイル内

「とーなーちゃんてんだよMSX」様。優秀作は賞品あり！。これからを真剣に考えていくために、出来るだけ多い応募を待ってます。

とかいう。ではでは。



今回の「もちPUN2」はいつもとちょっと違うぞ！

ユーザーテレホンに録音されたみんなのおたけびを、紹介するのさ。おたけび、読んでみんなアホだぞ。

~~~~~

てめー、いーかげんにしろ。

19:59

はっ、はい、申し訳ありません。

~~~~~

コンパイルのゲームはおもしろいよ〜ん。

20:16

~~~~~

ではDSを毎月1万本買いなさい。

あー、あー、あー……………

リンクスの「おかざき」です（笑）

田中さん、明るすぎますよ（笑）

今は、2時25分。今、曲作ってるんですけどねえ……………

んー、難しいです。

……………そういうわけ。では。

2:25

~~~~~


☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

グー……、
グー……、
グー……、
グー……、
ウッ、ウーン……、
グー……、
グー……、
グー……、
グー……。

8:32

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

☆どっから掛けてるんだか知らないけど、電話代もったいないな～。

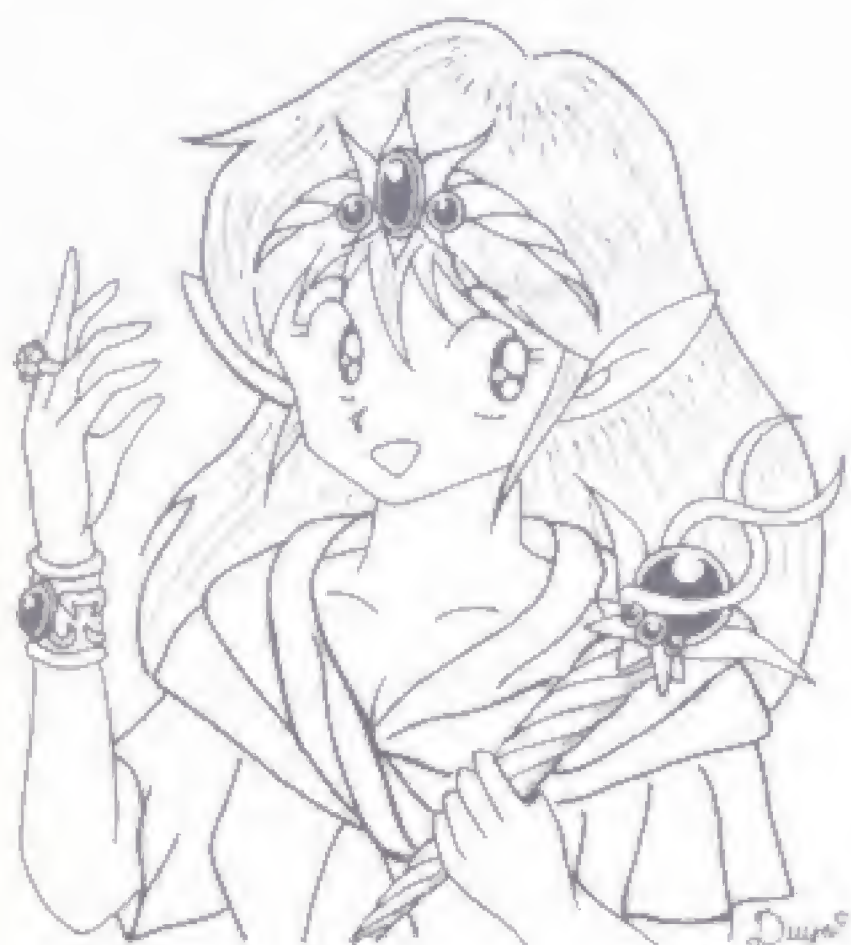
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

バカヤロー!!
バカヤロ!バカヤロ!バカヤロ!
アホー!バカヤロ!ベー!

8:46

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

☆言いたいことは、それだけか?



★埼玉県/DUYOちゃま★

★僕はディスクステーション関係の物は全部集めているんですけど、それをいいことに友達が「×号×××ネ。」などによく言ってくるのです。

特に通称×××くんは×ラスター×ーンのディスクを全部××て行っ

てしまいました。そういえばプラスターバーンの総集編は出ないのでしょうか?

将来コンパイルのお役に立ちたいと思っているDUYOちゃまでした。

☆えーっ。キミとキミの友人が行っている行為は、疑似レンタル行為といって、ほんとはやってはいけないことなんだよ。厳しいけど立場上こう言わざるをえないのよ。

パッケージの裏にあるマークはそういったレンタル行為もふくめた規制を意味してるんだなこれが。

(立場ってつらいわ)



♥兵庫県/NANCY♥

こんにちはっ。DS#20では、もちふんと あーとぎやらりいにのせていただき ありがとうございます たっ。

次も送って下さい なんて うれしいですっ! また作りますねん。

またこりずにラベルシール描きましたんで 見てやって下さいまし

#20は DragonSlayerのグラフィッ

クが最高でしたっっ!!力作ですね!
ARANDARもたのしいっっ!

それから もちふん見て驚いたんですが 98に進出するコトに抵抗ある方 けっこういたんですね・・・

NANCYなんかは MSXは機材の1つなんで それほど考えてませんでしたけど・・・

むしろ 98に進出はカンゲイしてたんで。その反対意見の方に おどろいてました。

だって コンパイルってもともと MSXのソフトの会社じゃないでしょう。ねえ。

☆人にはそれぞれ違った価値観があります。その価値観が個人個人の正義を形成していて、何が正しくて何が間違っているかを判断させます。

だから、人それぞれの正義は個々に違っていて、結果的に色々な争いを引き起こすわけです。うん、哲学。



★東京都／パスタ★

★DSに・なんとまたシングルCDがつきましたね。(中略)すごいぞコンパイル!ゆけゆけ営業田中さん!

奥さん泣かすなよ。

借金ふやすなよ。

きあ今日も仕事を **ちゃんと** やろう。ね。かすみからの(誰だ?)

お・ね・が・い♥

(次の日、パスタの死体がオホーツク海でソ連船に発見されたのは言うまでもない……)(きちんと、サイフはぬかれて……)



★愛知県／桜井達也★

★「100円以下の手」とは何ですか?

☆おかげでコンパイルの事務所が血なまぐさくなってもう(ウソ)。



★新潟県／土ころび★

☆自分でも気付いてるとおり、きちゃない。しかし、線がしっかりしているのは認めてあげよう(傲慢)。



★静岡県 猫里夜飛★

★(前略) さて、巷では最近、様々な意味での変人が溢れています。

中でも、「オタク」と呼ばれる人種は「第3の性」「異常犯罪者の卵」などと罵られています。

が、その存在の明確な区別が無く、時折、他の存在、「マニア」「ネクラ」と混同されがちなのが実態です。

このため、しばしば魔女狩り的な思想を持った人々がこの言葉を掲げ他の人を弾圧するのに用いる場合が多く、一部から「明確な区別を」との声も上がるため、今回この「オタク」なる言葉の発生の起源やその在り方から明確な区別を求めたいと思います。(中略)

某雑誌別冊によれば、その言葉の起源は「中○明夫」氏の作品に登場したのが起こりと言われ、その語源は「お宅、○○持ってる？」という「オタク」族間の「コレクションの自慢」の際のキーワードであるとされ、この「お宅」が変化して、この種族の総称となったと言う説が最も有力視されています。(後略)

「お美味○ぼ」の「山岡さん」だ。それはいいのだが、キミの「オタク」に関する見解は、少しおいらと違うようだ。

日本語は、昔っからかなりいい加

減な使い方をされてきた文法で、昔と今で、ぜんぜん使われ方の違う言葉っていうのはいくらでもある。

「きさま」などがそのいい例で、漢字で書くと「貴様」つまり昔は位のある人をさしていた。このように今の日本語は、発生当時の原形がどこまで残っているのかも分からないくらい変化している。

キミの見解がある一時期に正しかったことは認めよう。しかし、それが今現在も正しいかどうか、さらにこれから先にも正しい見解でいられるかどうかは、定かでない。

DSの9月号に、おいらの「オタク」論が載ってるよ。

さあ「98論争」の次は「オタク論争」だ！(って、もう古いねこのネタ)

猫里夜飛くんはこの他にも「ミステリーサークル」の解析や、「科学SF詩」なんかも、送ってくれている。なかなかの分析家である。

イラストはメカものが多いようだけど、一本一本の線をもっと丁寧に引くことと(勢いをなくせということではないよ)、白と黒のコントラストをもっとバランスよく配分して片側に比重がかかり過ぎないように心掛ける。それと人間もちゃんと描けるようになるろ。やっぱ絵の基本は人間だ(コンパイルのデザイナーの採用基準にもなっている)。

それと、自信と自惚れは別物なので、そこんとこ気を付けよう。

★奈良県 小林★

★コンパイルさんに、質問があるので答えて下さい。

→という事なので答えます。

★Q1「ランダーの冒険III」で、グレインが洞窟で死んで、ソフィアと1人めの2人になっちゃったんだけど、フェリアスの所にしか行く所がなく、君にはやらなければならない事があると言う。それが何だかわからんし、メデューサも何処にいるの

かわからんで混乱状態なんですよ。

●答え、まず、アミルセンの街でフェリアスに会いましょう。

それから、ラーサスの街の南に住んでいるナジャの家に行きます。

あとは、よく話を聞いていればキミが何をすれば良いのかわかるはずだよ。

★Q2「にゃんぴ」の14面が12日ぐらい考えたが解けない。

●答え、一番上の段は難無くこなせたと思う。2段目は左2つのトの字扉の回転方向と回数にヒミツがある。

★Q3「ルーンマスター3」はいつ出るんですか？

●答え、期待はしていいでしょう。

★Q4「魔導物語1-2-3」を買おうかどうか迷ってるんですけど面白いですか？

●答え、非常識な質問だと思ったけど、いちおう答えるね。面白いのに決まっとる。早く買え！（命令）

★Q5友達をコンクラに入れたらなにかくれますか？

●答え、たぶん。

●あねごさんのサインは残念ながら人手不可能です。それと往復ハガキの使い方が間違ってたよ。質問は自分の住所の隣（相手先住所の裏）に書いてね。そうしないとキミが定形外料金請求されるよ（このミスはよく見掛けるのでみんな注意しよう）。

COMPILE

GIRL!!

★新潟県／カーバンクル★

●でっかいイラストありがとさん。このイラストは、クリスマスプレゼントということで、カーバンクルく

んが描いてくれたものだよ。でも、どこにもクリスマスって書いてなくてよかった。だってその文字があったら今頃には載せられないもんね。

うです。でも、そーんなことをくよくよしていたら、コンパイルには入社できないぞ！

「女の子は明るいのが一番なのだ！みんなも、みっちゃん（勝手に愛称を作るおいら）に励ましのお便りを出そう！

宛先はコンパイルの「負けるなみっちゃん」係だ。

■広報から、みんなにお願い!!■

広報は今でも、大変こまっている。誰か広報を手伝っておくれ～！と叫び続けている。

D S ラベルシール用のイラストをじゃんじゃん応募してほしい。

サイズが変更になっているので、

注意してね。

本気で待ってますんでよろしく！

■応募方法

- ①鉛筆、ウズミ、カラー、不可。
（黒でもインクがかすれていたりすると掲載できない場合があります）
- ②スクリーントーンOK！
（目の小さすぎるものはさけてね）

③サイズ $7\text{cm} \times 7\text{cm}$ 以内

④下品、うけねらい、不可。

■送り先

〒732 広島市南区大須賀町

シャンボール広交号

株式会社コンパイル

広報のために一肌脱ぎましょう係



MSX2 MSX2+ U 200 VRAM128K

DISC STATION DELUXE

ゴロニャンパズル

にゃんぴ

同時掲載
ゲームアーツのサムゲームス総集編
DISC 2 枚組 3, 880 円 (税別)

DSDX#3 Disc station DX

絶賛発売中！

MSX2 MSX2+ U 200 VRAM128K



MAGICAL VOICE RPG



4 枚組 8800 円 (税別)
豪華総天然色カードゲーム付き

●このソフトは、データディスクを作成するために、blankディスクが1枚必要です。
blankディスクは、パッケージに入っておりませんので、3.5 インチの2DDディスクを別にご用意下さい。

MSXマークは、アスキーの登録商標です。

魔導物語 1-2-3 公式オリジナルサウンドトラック

魔導物語 音楽館

完全デジタル録音

カセットテープ (COS#9001) 税込定価 2,000円

DAT(デジタルオーディオテープ) (COS#9002) (DA) (1曲おまけ付き)

税込定価 2,500円

収録曲

魔道物語音頭 編

- ①ヴォーカルバージョン
- ②インストゥルメント
- ③ランバダバージョン
- ④クラシカルアレンジ
- ⑤ゲットアウトヒア。ハウスアレンジ

魔導物語

- ⑥サウンドトラック・メガミックス
- ⑦テーマ・イン・ユーロビート
- ⑧ブレイクビーツ・サンフルボイス
- ⑨ヒップハウス・コンパイル2

電波新聞社発行誌マイコン・ヘーシックマガジンより
輝け! 第3回日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート

販売方法は**通信販売**のみです。ショップ等では販売・取寄せできません。

ご購入を希望される方は、商品の金額と送料210円を合計した金額を現金書留か郵便小為替でコンパイルの下記の係まで、お送りください。

なお、ご自分の郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と欲しい商品の(カセットDAT) 名前をはっきりと書いた紙を同封してください。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交 210号

株式会社コンパイル「魔導物語音楽館を我に与えよ!」係

商品を複数注文される場合は、あらかじめ当社までご連絡ください。

「魔導物語音楽館」は限定商品です。在庫商品がなくなりしだい販売を中止いたします。あらかじめご了承ください。

DSソフトウェアスクール作品募集

賞

金 賞 30万円

銀 賞 10万円

銅 賞 5万円

努力賞 3万円

奨励賞 1万円

プログラムは、MSX2か2+で動くもので、ディスクに保存したもの。未発表のオリジナルプログラムであること。部分的にでも他人の物をコピーしたものや二重投稿は、不可とします。

プログラム内容は、まったく自由です。

入賞作品は、コンパイルクラブ誌上で審査委員がアドバイスを加え、紹介します。入賞作品は、DSに掲載されるほか、パッケージ商品としても発売される場合があります。パッケージ商品となった場合は当社規定の印税をお支払いいたします。

●応募上の注意

1. ディスクシールに①タイトル②本名（かならず書いてください）ペンネーム希望の方は併記③年齢・学校名・勤務先④住所・郵便番号⑤電話番号を楷書で記入しディスクに貼ってください。
2. 実行方法、遊び方、氏名、電話番号等を記入した手紙を左方をホッチキス等で閉じて同封してください。
3. 郵送する場合は、郵便料を郵便局等で確認し、正確に切手を貼ってください。
4. 返却できない場合があるので、コピー等をした上でお送りください。
5. 作品批評を希望される方は、返信用の定型封筒に72円切手を貼って自分の住所、氏名を楷書で書いて同封してください。

入賞者は、㈱コンパイルと独占的使用許諾契約をさせていただきます。

宛先

〒732広島市南区大須賀町17-5シャニール広交210号
㈱コンパイル「DS・SS」係

通 販

現在、以下の商品を通信販売しています。

ディスクステーション

4号.....1,980円（税別）

5号〜7号.....1,940円（税別）

1月号（CD付）.....2,900円（税別）

2月号・4月号〜12月号.....1,940円（税別）

#20.....2,980円（税別）

#21.....1,940円（税別）

創刊準備号〜3号までと3月号（DS#10）は完売。

#4から#9は在庫品薄。早めに注文してね。

ディスクステーション・スペシャル

春号.....3,980円（税別）

初夏号.....4,800円（税別）

夏休み号 秋号 クリスマス号.....3,880円（税別）

ディスクステーション・お楽しみクス

ルーンマスターII.....3,880円（税別）

魔導館ラトルパルティ（DS0125）.....3,880円（税別）

にゃんぴ（DS0121）.....3,880円（税別）

真・魔王コルベリアズ.....7,800円（税別）

アレスタ2.....6,800円（税別）

魔導物語1〜2〜3.....8,800円（税別）

ランダーの冒険.....7,800円（税別）

DS38創刊準備号.....2,900円（税別）

DS98創刊号.....3,980円（税別）

欲しい商品の金額に消費税3%をプラスした金額と送料1個につき210円を合計して、現金書留か郵便小為替で商品名と自分の氏名、住所、電話番号を記入した紙と一緒に送ってください。

〒732広島市南区大須賀町17-5

シャニール広交210号

㈱コンパイル「通信販売部」はげはげ」係

入 会

コンパイルクラブ入会案内

コンパイルクラブでは今、会員を募集している。

入会すると会員証を発行し、毎月発行の会誌はコンパイルクラブや、ゴッやラ地下版などを定期購読できるほか、たくさんのおプレゼントや特典が用意されているのであった。

入会方法

年会費1,000円を定期小為替か100円以下の切手（1,000円分）でお申し込みください。

自分の住所、氏名、年齢、電話番号、得意技を記入した紙も郵送すること。

〒732広島市南区大須賀町17-5

シャニール広交210号

㈱コンパイル「コンクラブに入会しちゃい」係

Disc
station

ディスクステーション

POWER UP DISC MAGAZINE
DS#22 1991年
2月8日 金曜日

魔法の冒険

～間に魅せられた魔術師～



MSX2

MSX2+



VRAMFIRM

MSXマークは、アスキーの登録商標です。

業界初ふろくNGディスク付き DISC 5枚組

7,800円(税別)

絶賛発売中!!

株式会社 **コンパイル**

広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号

PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)